

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## JOGOS DE GUERRA FUTURISTAS

**TÍTULOS:** «Dark Empire»  
«Apocalypse»

**MÁQUINA:** Spectrum

A maior parte dos jogos de guerra tem por tema campanhas ou batalhas históricas e os «puristas» talvez os prefiram, deixando de lado aqueles em que o elemento «ficção» ou «futurismo» é predominante. No entanto, alguns destes não deixam de ter interesse, proporcionando excelentes desafios táticos e estratégicos, como é o caso dos que referimos esta semana, *Dark Empire* e *Apocalypse*, este último um «remake» de um «clássico» dos primeiros tempos do Spectrum.

*Dark Empire* é fantasia pura, situando-se num planeta distante, onde a população é controlada por uma força maléfica, o «Império Negro», e de tal forma que nem pode pedir ajuda para o exterior. De qualquer forma, alguém soube da situação e uma «força de libertação» é enviada, para derrotar o «Império» e restabelecer a normalidade.

O objectivo é conquistar as cidades, uma após outra, e é também a única forma de vencer, já que a força dessas cidades e o seu potencial industrial se junta às forças de libertação. No início, detemos uma cidade e só «vemos» o que está nas suas proximidades, e acabamos por ter de deslocar unidades de combate um pouco «às cegas» para zonas até aí desconhecidas,

onde encontraremos outras cidades, portos, inimigos, etc. E fazer um mapa, desde já se avisa, de nada serve, porque o terreno é gerado aleatoriamente, de cada vez que carregamos o jogo.

As unidades são controladas por ícones e dispomos de um só tipo para operações terrestres, mas, em contrapartida, as unidades navais são de cinco tipos, incluindo submarinos e navios de transporte, com os quais podemos transportar tropas para pontos estratégicos.

Como jogo, faltam a *Dark Empire* algumas características importantes, como seja, por exemplo, uma melhor informação sobre o estado das nossas unidades. Por outro lado, não há propriamente um conjunto

de táticas para conquistar as cidades, antes nos limitamos a enviar contra elas as nossas unidades. O inimigo também tarda a aparecer — só depois de tomarmos alguns continentes — e aí é que as coisas começam a complicar-se em demasia, porquanto se torna difícil transportar todas as tropas que as cidades fornecem.

No conjunto, todavia, *Dark Empire* poderá agradar aos apreciadores do género, tanto mais que tem uma boa apresentação, mas fica aquém de outras produções da *Lothlorien*, a editora especializada em jogos de guerra.

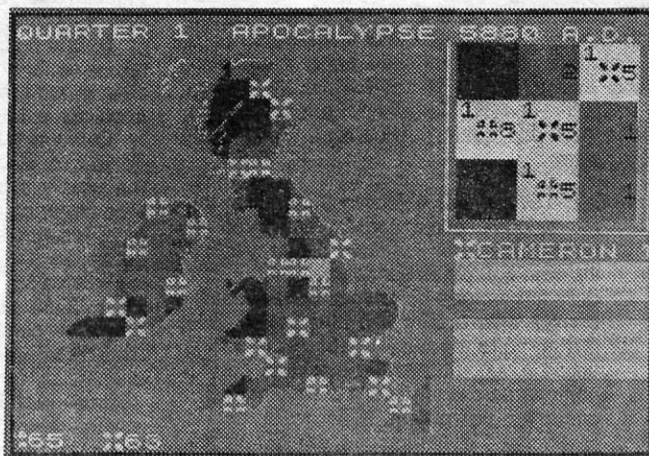
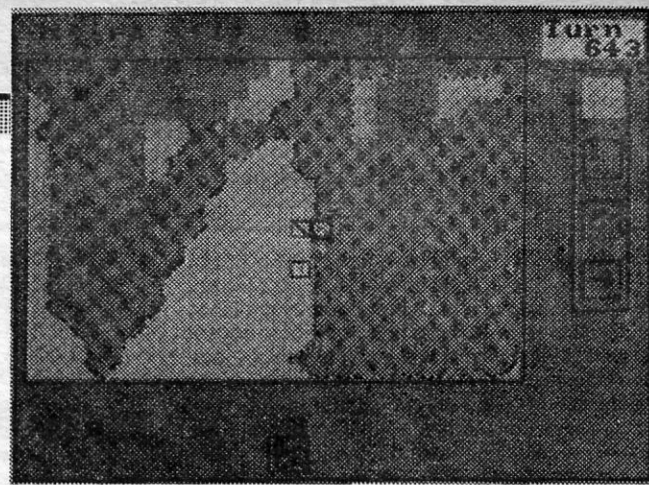
### Reaparecimento

*Apocalypse* é um jogo de 1983 e foi desde sempre reconhecido como difícil de jogar e, embora o título completo «*prometesse*» muito — *Apocalypse, the Game of Nuclear Devastation* —, tornava-se algo confuso, com demasiadas regras e uma simplicidade de objectivos que aborrecia o estratega. Por exemplo, num dos cenários pode-se tentar conquistar apenas uma cidade ou parte de uma cidade. Na altura, a *Red Shift*, editora do jogo, prometia desenvolvimentos com cenários

diferentes, mas estes, tanto ou quanto saibamos, nunca apareceram, e garantia idêntica dá agora a *Infogrames*, que comprou os direitos do programa.

No essencial, os jogadores constituem impérios, que procuram controlar todo o mapa nos quatro cenários possíveis: Europa, Caraíbas, Inglaterra e Londres. Ponto importante a reter é a localização dos centros de cada império, que são distribuídos pelo computador, no início de cada jogo, ou escolhidos pelo jogador, e cada sítio tem um valor. É a soma de todos os valores que determina quanto o jogador pode «gastar» com a sua guerra.

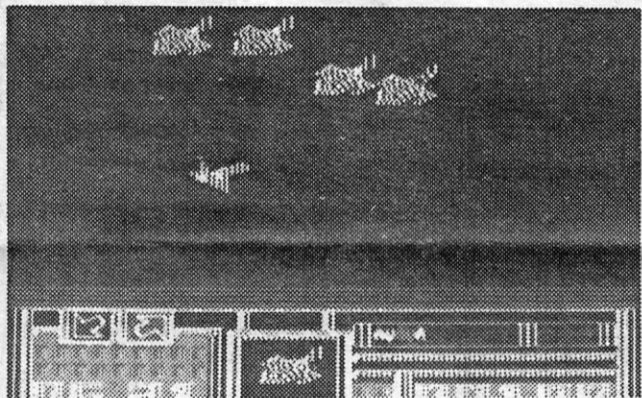
As regras, como dizíamos, são bastante elaboradas e não deixam margem para muitas «aventuras». Por exemplo, os combates só ocorrem se um império tenta ocupar território do outro na fase de movimento, mas isso só é permitido se as forças reunidas forem suficientes. Claro que resta a tentação de um ataque nuclear, mas isso, embora não seja desaconselhado, poucos efeitos práticos tem, porque provoca grande devastação e reduz o valor das áreas conquistadas. Também aqui o crime não compensa!



*Apocalypse* não mudou, desde os tempos da *Red Shift*. Continua a necessitar de dois jogadores, para melhor desenvolvimento, com escolha do «milénio» em que queremos actuar (embora isso não tenha qualquer diferença) e tão diferente de qualquer outro jogo do género como um tiro-ao-alvo de uma aventura de texto e gráfi-

cos. De qualquer forma, tem um certo fascínio e dá bem para perder umas horas.

**GÉNERO:** Jogos de guerra  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 8 para ambos  
**CONSELHO:** A comprar por apreciadores



## COMBATE ESPACIAL EM TRÊS FRENTES

**TÍTULO:** «Leviathan»  
**MÁQUINA:** Spectrum

Os tiro-ao-alvo espaciais devem constituir, de facto, uma das maiores percentagens de jogos de computador, e o interesse de que se revestem é muito desigual. Por vezes, aparece um com uma concepção boa, mas que acaba por ser mal tratada, como é o caso de *Leviathan*, sobre o qual ocorre desde logo uma lembrança de *Zaxxon* (mas este último era muito bom, ao passo que *Leviathan* fica na mediania).

A ideia, claro, é disparar sobre tudo o que aparece ou, então, e à falta de melhor oportunidade, evitar as naves inimigas, com sacrifício de alguns pontos, mas ganho de «vidas», e a acção decorre em três cenários, um lunar, outro citadino e um outro com motivos gregos (!). Para desempenhar a missão, a nave que controlamos está equipada com munições infinitas e três poderosas bombas, que destroem tudo o que há perto, mas estas, como se compreende, devem ser usadas só em desespero de causa ou quando valha realmente a pena.

Muito cuidado foi posto nos gráficos, com boa riqueza de pormenores, mas isto traz também as suas desvantagens, já que, muitas vezes, e no «calor da batalha», mal damos por onde andamos ou de que lado vem o fogo inimigo. Para complicar as coisas, os comandos para acelerar e reduzir a velocidade estão em teclas direccionais. De qualquer forma, e para os apreciadores do género, talvez valha a pena uma tentativa.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## ALUNO TRAQUINAS EM APUROS

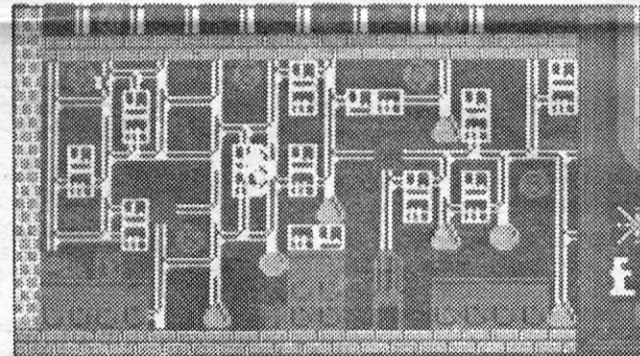
**TÍTULO:** Tubaruba  
**MÁQUINA:** Spectrum

*Tubaruba* faz lembrar, até pelos gráficos, alguns «clássicos» dos primeiros tempos dos jogos de computador para Spectrum, mas é divertido, apesar de tudo. Só é pena que, de facto, poucos utilizadores tenham hoje paciência para jogos deste género.

A história é um bocado mais incongruente do que o costume, mas aqui vai ela: *Tubaruba* é um daqueles alunos-problema, que juntou ao rol das suas diabruras a quebra de um vidro. Apanhado pelo director da escola, terá de pagar 50 libras (carote, para um vidrinho) até ao fim do período, caso contrário, será expulso. Em contrapartida, se conseguir arranjar o dinheiro, não só fica bem visto como apanha boas

notas e, inclusive, o automóvel do director.

As salas de aula são um bocado confusas, mas é aí que se encontra o dinheiro, que *Tubaruba* deverá apanhar, enfrentando, também, razoável quantidade de «inimigos», desde anjos, que largam bombas, a patos, passando por cabeças maldosas e polvos. Para se proteger, *Tubaruba* tem uma pistola e matar os bi-



charocos dá-lhe dinheiro em pontos, mas o melhor é recolher o que se encontra disperso. E, como andar de um lado para o outro também cansa, ele dispõe de transporte motorizado, a menos que prefira transferir-se, a pé, de uma

sala para outra, saltando para as janelas.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A evitar ou ver antes de comprar

## DRÓIDE SALTADOR É DIVERTIDO

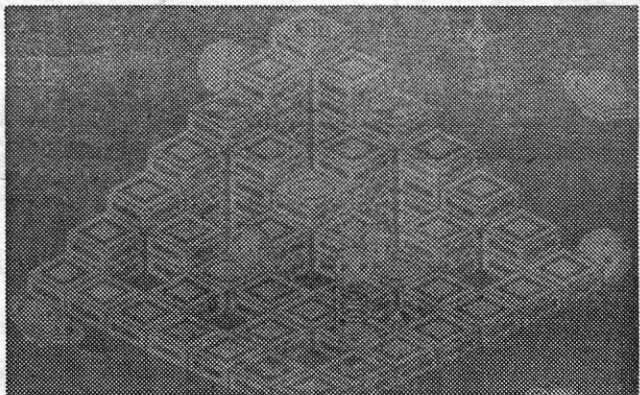
**TÍTULO:** Parabola  
**MÁQUINA:** Spectrum

O formato de *Parabola* é semelhante a ou inspira-se em outros jogos como *Bouder*, *Bubbler* ou *Gyroscope*, mas oferece algum desafio e, no essencial, pode proporcionar divertimento, embora não se trate, certamente, de um programa a aplaudir sem reservas.

Controlamos um dróide que se movimenta aos saltos e o objectivo é fazê-lo deslocar em grelhas sucessivas, construídas de blocos dispostos em vários níveis, evitando as armadilhas aí dispostas. Por exemplo, alguns «quadrados» projectam-no com demasiada força, outros dirigem-no para uma direcção que não desejáramos e, além disso, há guar-

das que fazem os possíveis por impedir a progressão do dróide. Este pode mover-se em linha recta, mas não em diagonal, cobrindo até três quadrados de cada vez e há uns que não devem ser evitados: aqueles que contêm discos, que dão pontos.

Os gráficos estão bem elaborados, a animação é boa e



o uso da cor é bastante atraente, sendo reduzidos ao mínimo os problemas de atributos.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar



# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

**D**ICAS, carregadores e pokes não faltam esta semana, e para todos os gostos, como vamos ver. Por outro lado, um leitor, Rui Alexandre, de 13 anos, veio com uma sugestão de atribuímos prémios aos melhores trabalhos que nos fossem enviados, mas essa, sendo boa ideia, é de difícil execução, até porque, muitas vezes, e como todos sabem, não são originais — ou completamente originais — as coisas que os leitores mandam. De qualquer forma, a ideia ficará a «germinar».

E passemos ao que interessa, abrindo com a carta de Rui Filipe Dias Oliveira Alves, de Leça da Palmeira, que gostaria de trocar correspondência (mora na Rua Hintze Ribeiro, 331, Leça da Palmeira — 4450 Matosinhos) e mandou dois mapas (um dos quais publicamos), dicas e alguns pokes:

— **OLE TORO** — O objectivo é matar os touros e, como numa corrida real, terão de realizar todas as «sortes», desde o trabalho com a capa às bandarilhas e do «picador» até à morte do animal. Devem começar por citar o touro e o toureiro só pode dar a volta depois de ter realizado a acção e nunca durante a sua execução. O controlo para o toureiro é o seguinte, indicando-se, por ordem, a acção, as teclas respectivas e a direcção em que movimentar o joystick:

- Citar — B, N, M, Sym (esquerda)
- Virar — CAPS, Z, X (baixo)
- Passes — Y, U, I, O, P (frire)
- Picador — Y, U, I, O, P (frire)
- Bandarinhas — para saltar, Y, U, I, O, P (esquerda) e para cravar, Q, H, E, R, T (frire)
- Matador — Y, U, O, P (frire)

— **THE GREAT ESCAPE** — Existem três tipos de chaves e cada uma tem um número correspondente ao existente na porta. Quanto aos objectos: a comida serve para nos dar energia para fugirmos; o rádio é necessário para a fuga; a farda serve para nos disfarçarmos de guarda, podendo andar por quase todo o lado, mas, se somos apanhados pelo comandante, vamos para a «solitária»; a lanterna serve para iluminar os túneis; o mapa é preciso para fugir; a pá serve para desobstruir o túnel que começa no nosso quarto; as ferramentas servem para abrir todas as portas; o veneno serve para matar os cães; as encomendas da Cruz Vermelha contêm objectos necessários para a fuga, como a bússola; o dinheiro serve para subornar um prisioneiro, para que desvie a atenção dos guardas, enquanto nós cortamos a rede; o passaporte faz falta para fugir; o alicate serve para cortar a rede; a bússola é precisa para fugir.

— **SGRIZAM** — controlos: Q, saltar; O, avançar; Space, parar; A, agachar; P, atacar.

Ainda deste leitor, alguns pokes:

- **CRYSTAL CASTLES** — POKE 63733, 0
- **HENRY'S HOARD** — POKE 35614, 0
- **BRAINACHE** — POKE 28064, 0
- **PUNCHY** — POKE 45632, 0
- **I BALL** — POKE 49483, 0 (tempo) : POKE 49183, 0 (tempo)
- **EXPRESS RIDER** — POKE 60503, 0 (força) : POKE 60143, 0 (vidas) : POKE 61100, 0 (tempo)
- **PARABOLA** — POKE 38303, 0
- **ENDURO RACER** — POKE 43542, 0 (tempo) : POKE 43643, 0
- **THRUST II** — POKE 34200, 0
- **IMPOSSABALL** — POKE 41185, 0 (vidas) : POKE 37706, 0 (tempo)
- **JAIL BREAK** — POKE 50651, 0

E ainda:

- **ZYNAPS**
- 10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
- 20 CLEAR 32767
- 25 PRINT AT 10, 7 : «start'ZYNAPS'TAPE»
- 30 LOAD "" CODE
- 35 POKE 64531, 214
- 40 RANDOMIZE USR 64512
- 45 POKE 65115, 15

- 50 FOR I = 23311 TO 23323
- 55 READ A : POKE F, A : NEXT F
- 60 DATA 62, 126, 50, 106, 177
- 70 DATA 62, 201, 50, 80, 155
- 80 DATA 195, 0, 128
- 90 RANDOMIZE USR 65082

### Truque para pokes

Meter pokes é um problema para a maioria dos leitores, mas Benjamin José G. Cardoso, da Figueira da Foz, veio com este truque, que vai decerto servir.

Muitos dos jogos que todos possuímos — diz ele — estão gravados com o conhecido *Multiface One*, o que torna mais fácil meter neles os pokes, seguindo estas indicações.

O programa é constituído por quatro blocos (o header, o bloco maior, um desenho em código máquina e mais outro pequeno bloco) e deixamos correr os dois primeiros blocos ao carregar o jogo, fazendo-se BREAK assim que acaba o bloco maior.

Escreve-se, então, POKE a, b: RANDOMIZE USR 23785, sendo «A» e «B» o valor do poke. O programa continuará a correr e, se o poke for o da versão *Multiface*, estará introduzido. Para as diferenciar, as versões *Multiface* têm escrito no «écran» «M1 LOADING».

Este leitor, que pretende ajudas para *Wulfen* (e teclas), *Micronaut* e *Catch 23* (e teclas), além de pokes para *Prohibition* e a segunda parte de *Game Over*, mandou um mapa da 1.ª parte deste jogo e ainda este material:

- **ULTIMA RATIO** — «A» + «D» dá vidas
- **CHRONOS** — Escrever nos hi-score «Jing it baby» e podem escolher o mega-laser, com a tecla 7, no «menu»
- **BALL CRAZY** — POKE 28489, 201 (vidas)

— Alguns pokes mandou Nelson Mendes, de Serpa, e aqui vão eles:

- **BRIAN BLOODAXE** — POKE 26582, 0
- **BATMAN** — POKE 31524, 58
- **DYNAMITE DAN** — POKE 52678, 0
- **FALCON PATROL II** — POKE 16764, 234
- **FAIRLIGHT** — POKE 34252, 0
- **MUTANT MONTY** — POKE 54933, 0
- **PUD PUD** — POKE 49287, 0
- **SHOCKWAY RIDER** — POKE 46119, 0
- **SABOTEUR II** — códigos: Nível 1, «Enter»; nível 2, «Jonin»; nível 3, «Kime»; nível 4, «Kujikiri»; nível 5, «Saimenjitsu»; nível 6, «Genin»; nível 7, «Milukata»; nível 8, «Dim Mak»; e nível 9, «Satori».

O Nelson, que quer saber o código para a parte final de *A View to a Kill* e dicas para *Miami Vice*, *Spiderman* e *Pyjamarama*, deu ainda estas dicas, que permitem andar por um bocado em:

- **ZORRO**
- 1 — apanhar
- 2 — apanhar a garrafa
- 3 — dar a garrafa ao bêbedo da direita
- 4 — apanhar a chave
- 5 — apanhar o ferro
- 6 — aquecer o ferro
- 7 — ferrar a vaca
- 8 — apanhar a ferradura
- 9 — apanhar a chave
- 10 — apanhar a corneta
- 11 — pôr-se no lado esquerdo da tábuca, largar a corneta, quando o guarda saltar para cima da tábuca teclar 2
- 12 — apanhar a bota
- 13 — apanhar a chave
- 14 — apanhar o sino
- 15 — pôr o sino no campanário

### Barbarian e outros

*Barbarian* teve a atenção de dois leitores, no último lote de cartas, e um grupo (?) que assina *Digital Brothers* (Rua Elias Garcia, 14 — 7080 Vendas Novas) enviou os movimentos essenciais deste jogo, e que são os seguintes:

- Cabeçada: fire, cima, direita
- Cortar cabeça: fire, esquerda
- Espada em diagonal: fire, cima, esquerda
- Defender: cima, direita
- Espada acima da cabeça: cima, esquerda
- Rolar: baixo e dir. ou esquerda
- Saltar: cima
- Baixar: baixo

Diagram labels: Asi (speed), GYRO COMPASS, GUN SIGHT/ROLL INDICATOR, Height, PITCH, DAMAGE INDICATOR, GEAR, FLAPS, AIR ATTACK RADAR, FOOTRAL MAP/RADAR, MULTIFUNCTION DISPLAY/MESSAGE SCREEN, BRAKES, WARNING INDICATOR, THRUST VECTOR, VERTICAL SPEED INDICATOR.

**TECLAS.**

- Q - MFD/WEAPONS
- W - CLEAR FOOTRAL
- E - MOVE VECTOR UP
- R - BOMB SITE
- T - HOMER
- Y - MISSILE SIGHT
- U - NORMAL HUD
- I - INCREASE POWER
- O - DECREASE POWER
- P - JOYSTICK FORWARD
- A - ARREST ACTION
- S - SOUND ON/OFF
- D - MOVE VECTOR DOWN
- F - FLAPS
- G - GEAR
- H - FLARES
- J - RUDDER LEFT
- K - RUDDER RIGHT
- L - JOYSTICK BACK

— CAPS SHIFT - FIRE  
 Z - JOYSTICK LEFT  
 X - JOYSTICK RIGHT  
 C - CHAFF  
 V - CLEAR MESSAGE  
 B - BRAKES  
 N, M, SYMBOL SHIFT, SPACE - GROUND SI  
 ENTER, SYMBOL SHIFT - QUIT GAME

**STRIKE FORCE HARRIER** feita por Micro GAMES

**THE CURSE OF SHERWOOD**

LEGENDA:

- ARBUSTOS
- TT - ENTRADAS P/ CASA
- RUDE DE TISOL
- CERCA DE MASEIRA
- RIO
- P - ÁRVORES

MAPA FEITO POR HENRIQUE COSTA ANTONIO FERREIRA E PEDRO BRAGAS

- Ataque aos joelhos: fire, baixo
- Ataque à cintura: fire, direita

Dica idêntica para *Barbarian* — encostar o inimigo a um canto e dar-lhe pontapés — mandou Rui Guilherme Barros Leitão, de 14 anos, do Monte de Caparica, mas não se contentou com essa e dá ainda estas:

- **AVENGER** — carregando no «2», o tempo renova-se, mas só se pode fazer isso três vezes.
- **DRUID** — em cada nível existe um quadrado com uma estrela; para recuperar a energia, permaneçam sobre ele durante algum tempo.
- **EXOLON** — quando passarem pela cabina, carregar em fire e «cima», para ficarem com dois tiros.

Quanto a dicas, dizem estes leitores: tentem encostar o inimigo para um dos lados, indo a rolar. Depois de terem conseguido isso, dêem-lhe o pontapé, ou seja, rolem duas vezes contra o inimigo e dêem-lhe o pontapé assim que ele se levantar, e fazendo sempre isto chegam facilmente ao nível 7.

Por outro lado, estes leitores gostariam de saber como se vai para o lado II de *Barbarian*, onde está a princesa, que não conseguem salvar, porque ainda não passaram do nível 7. Querem também dicas para *Batman* e *Thing Bounces Back* (objectivo).

## COMPUTADORES

TC 2048 + MONITOR C/ SOM

PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

IMPRESSORAS • PERIFÉRICOS • CONSUMÍVEIS

AV. D. CARLOS I, LOTE 4-B — DAMAIA — TEL. 97 16 02 — 2700 AMADORA

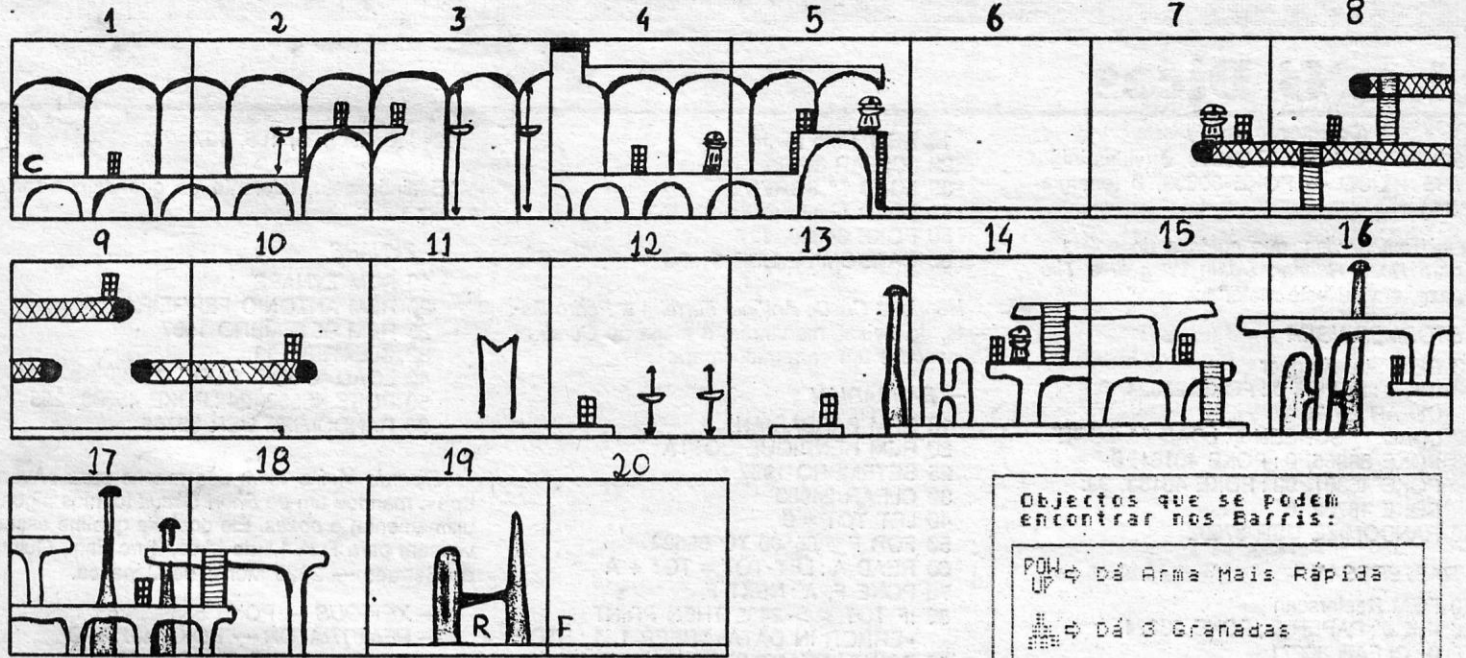




MAPA DO

# GAME OVER

Por Benjamin Cardoso 1987 © PARTE 1



**Legenda:**

- = Barril
- = Disparador
- C = Começo
- F = Fim
- M = Monstro
- R = 3 Robos

**Notas:**

- Para destruir os barris - 3 tiros
- Os disparadores disparam sobre nós e são indestrutíveis
- Quando se entra na sala 20 morre-se automaticamente

**Objectos que se podem encontrar nos Barris:**

- POW UP → Dá Arma Mais Rápida
- ☠ → Dá 3 Granadas
- ♥ → Põe a Energia No Máx.
- 🛡 → Escudo Durante Certo Tempo
- 💣 → Bomba - Mata-nos

**E estes pokes:**

- ASTERIX — POKE 35919, 164
- BLADE ALLEY — POKE 53172, 255; POKE 53240, 255
- CYBERUM — POKE 36168, 175
- ELITE — POKE 46848, 201
- FIGHTING WARRIOR — POKE 60707, 3; POKE 61379, 3
- GROUND ATTACK — POKE 29063, 0
- HUNCH BACK — POKE 26888, 0
- PYRACURSE — POKE 56789, 0
- SKY FOX — POKE 39597, 0; POKE 32598, 0; POKE 32599, 0
- AD ASTRA

10 LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE 35853, 0; RANDOMIZE USR 30105

Há jogos em que não chega só a habilidade e os programadores encarregaram-se de nos pregar algumas pequenas partidas. Assim acontece com *Fórmula 1*, de que *Gonçalo Nuno de Carvalho*, de 13 anos (Rua D. José Alves Correia da Silva, 25-1.º D. — 2400 Leiria), manda estas dicas:

O melhor piloto, na sua opinião, é o De Angelis, com a Renault. Os melhores patrocinadores são a Gitanes e a ATS Wheels. Sempre que tiverem dinheiro, levem o carro ao máximo. Se perderem alguma corrida, os patrocinadores podem dar muito ou pouco dinheiro. Se quiserem contratar outro piloto, escolham o Alboreto.

Este leitor, por sua vez, quer ajudas para *Tir Na Nog*, *Marsport*, *Dun Darach*, *That's the Spirit* e *Hijack*.

Dicas várias mandou *Pedro Miguel Lourenço Terrata*, de Almada:

- DYNAMITE DAN II — Temos que apanhar o disco e metê-lo na *juke box* (basta passar por ela); depois apanhamos *fuel*, subimos para o dirigível e voamos para outra ilha. Os «bs» que apanhamos servem para rebentar uma espécie de canos, que não nos deixam passar. Os óculos servem para neutralizar o efeito dos raios hipnóticos do *Dr. Blitzen*.
- BRUCE LEE — Apanhar as flores
- TAPPER — Não podemos deixar que os clientes cheguem ao fim do balcão sem uma cerveja e só podemos dar uma cerveja de cada vez a um cliente; também não podemos deixar cair os copos ao chão e apanhar as gorjetas.
- WORLD GAMES — No halterofilismo, têm que se levantar os pesos acima dos joelhos, abaixar o boneco e, depois, levantá-lo, até aparecer a luz branca.

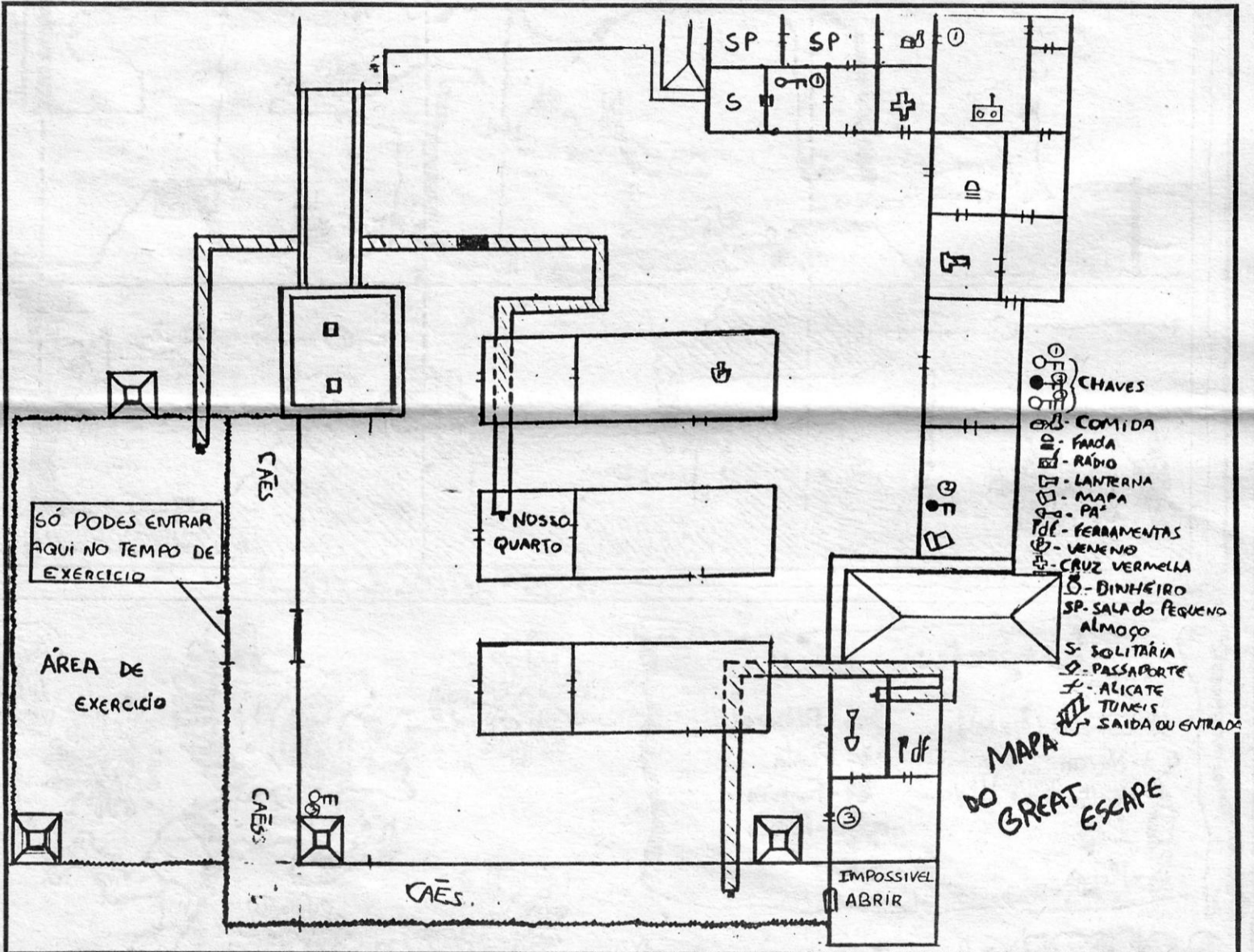
Este leitor, que mora na Rua António Sérgio, 6-1.º D., em Almada, gostaria de trocar jogos e pede ajudas para *Moon Alert*, *Miami Vice*, *Airwolf*, *Scooby Doo* e *Happiest Days of your Life*.

*Luis Miguel Oliveira*, da Costa de Caparica, diz estas:

- COBRA — para passar de nível, é preciso apanhar os «hamburgers» e não se afastar da boneca que fica ao pé de nós.
- SABOTEUR — se quiserem parar o tempo, vão ao local onde se põe a bomba e te-clem fire.
- GOONIES (1.º nível) — pegar no primeiro boneco e ir para a direita, subir as escadas, ir buscar a cadeira, para preparar para as escadas da máquina do dinheiro. Para a mulher ir apanhar o dinheiro, pegar no segundo boneco, ir para a esquerda, descer e derrubar o frasco de água, que vai abrir a lareira. Ir para a direita, voltar a pegar no primeiro boneco, deixa-se a mulher voltar para casa, volta-se à máquina do dinheiro, e desce-se depois pela lareira.

Quanto a pokes, *Luis Miguel* mandou:

- ARCADIA — POKE 25776, 0
- ABU SIMBEL — POKE 49290, 225
- THE BIRDS AND THE BEES — POKE 37852, n
- BORZAK — POKE 56122, 0; POKE 56123, 0
- CAULDRON — POKE 40056, 0
- COSMIC CRUISER — POKE 25373, 0



- CYLU — POKE 37919, 0
- CAVERN FIGHTER — POKE 31683, 183
- ASTRO BLASTER — POKE 27422, 0

**E seguem mais**

O «peso» da secção, hoje, vai para pokes e carregadores, e aqui temos mais os seguintes, a começar pelo enviado por *Fernando Ribeiro* (tel. 4936030), da Amadora, autor, também, do mapa de *NOMAD* e que pretende ajuda para *Knight Tyme*:

- 1942
- 10 CLEAR 64999
- 20 PRINT AT 21, 8; «START 1942 TAPE»
- 30 PRINT 0, 0; INK 7; LOAD "" CODE
- 40 POKE 65332, 240; POKE 65333, 255
- 50 RESTORE
- 60 FOR i = 65520 TO 65527
- 70 READ a: POKE i, a
- 80 NEXT i
- 90 RANDOMIZE USR 65288
- 1000 DATA 62, 33, 50, 247
- 1010 DATA 204, 195, 47, 204

*António Miguel Reis*, de Torres Vedras, mandou estes:

- ASTROCLONE — POKE 98760, 167 (não há inimigos); POKE 53673, 0 (oxigénio inf.); POKE 54819, 0 (naves inf.); POKE 56502, 0 (munições inf.)
- DRUID — POKE 24890, 0
- JUNGLE FEVER — POKE 29310, 0 (vidas inf.)
- TOP GUN — POKE 26460, 0 (vidas inf.)
- ROGUE TROOPER — POKE 30924, 0 (vidas inf.); POKE 39091, 0 (balas inf.)

350910 (Continua na pág. seguinte)

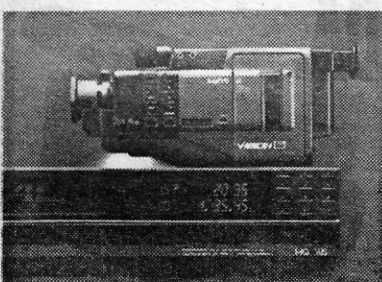
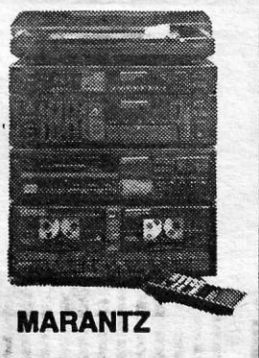
GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIX

CAMPANHA DE ANIVERSÁRIO

## RAIO DE SOM ELECTRODOMÉSTICOS, LDA.

AGENTE OFICIAL

TECHNICS, MARANTZ, NAD, AKAI, PANASONIC, SANYO, MITSUBISHI, NEC, SHARP, SONY, JVC, ALPINE, CLARION, MISSION, BOSE, CELESTION, B & W, ROGERS, DENON, YAMAHA, TANOY, KEF, WHARFEDALE, BASF, TDK, THATS, SKC, KONICA, ETC.



SANYO



# VIDEOJOGOS

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

- BOUNDER — POKE 36610, 0 (vidas inf.)
- THE WOOD — POKE 39898, 0 (energia inf.)

Manoj Ranchordas, que gostava de pokes e dicas para Road Runner, Death Wish III e The Big Sleaze, enviou este material:

- STORMBRINGER
  - 10 REM Stormbringer
  - 20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0: CLEAR 25170
  - 30 LOAD "" SCREEN \$ : LOAD "" CODE
  - 40 POKE 38865, 0 : POKE 40161, 0: POKE 46301, 99 : POKE 46183, 99: POKE 46702, 0
  - 50 RANDOMIZE USR 37632
- RASTERSCAN
  - 10 REM Rasterscan
  - 20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0 : CLEAR 30271
  - 30 LOAD "" SCREEN \$ : LOAD "" CODE 30272
  - 40 POKE 40078, 201
  - 50 POKE 39228, 0 : REM Tempo inf.
  - 60 POKE 39220, 0 : REM Poderes inf.
  - 70 RANDOMIZE USR 32768
- TIME FLIGHT

- 10 REM Time Flight
- 20 0CLEAR 30999
- 30 LOAD "" SCREEN \$
- 40 LOAD "Flight Code" 31000
- 50 POKE 34699, 127
- 60 RANDOMIZE USR 31993

Henrique Costa, António Ferreira e Pedro Bagelas, do Seixal, mandaram o mapa de Curse of Sherwood e um carregador para:

- BARBARIAN
  - 10 REM BARBARIAN
  - 20 REM HENRIQUE COSTA
  - 25 SETEMBRO 1987
  - 30 CLEAR 24900
  - 40 LET TOT = 0
  - 50 FOR F = 65500 TO 65522
  - 60 READ A : LET TOT = TOT + A
  - 70 POKE F, A : NEXT F
  - 80 IF TOT <> 2435 THEN PRINT "ERROR IN DATA" : BEEP 1, 1 : STOP
  - 90 PRINT "START BARBARIAN TAPE"
  - 100 RANDOMIZE USR 1366
  - 110 RANDOMIZE USR 1366
  - 120 RANDOMIZE USR 65500
  - 1000 DATA 62, 255, 55, 221, 33
  - 1010 DATA 0, 64, 17, 230, 191
  - 1020 DATA 49, 0, 0, 205, 86
  - 1030 DATA 5, 175, 50, 96, 141

- 1040 DATA 195, 168, 137

E ainda este, diferente do que damos mais acima, para:

- ZYNAPS
  - 10 REM ZYNAPS
  - 20 REM ANTONIO FERREIRA
  - 25 REM SETEMBRO 1987
  - 30 CLEAR 24999
  - 40 LOAD "CODE" CODE 25000
  - 50 POKE 45592, 24 : POKE 45008, 255
  - 60 RANDOMIZE USR 32768

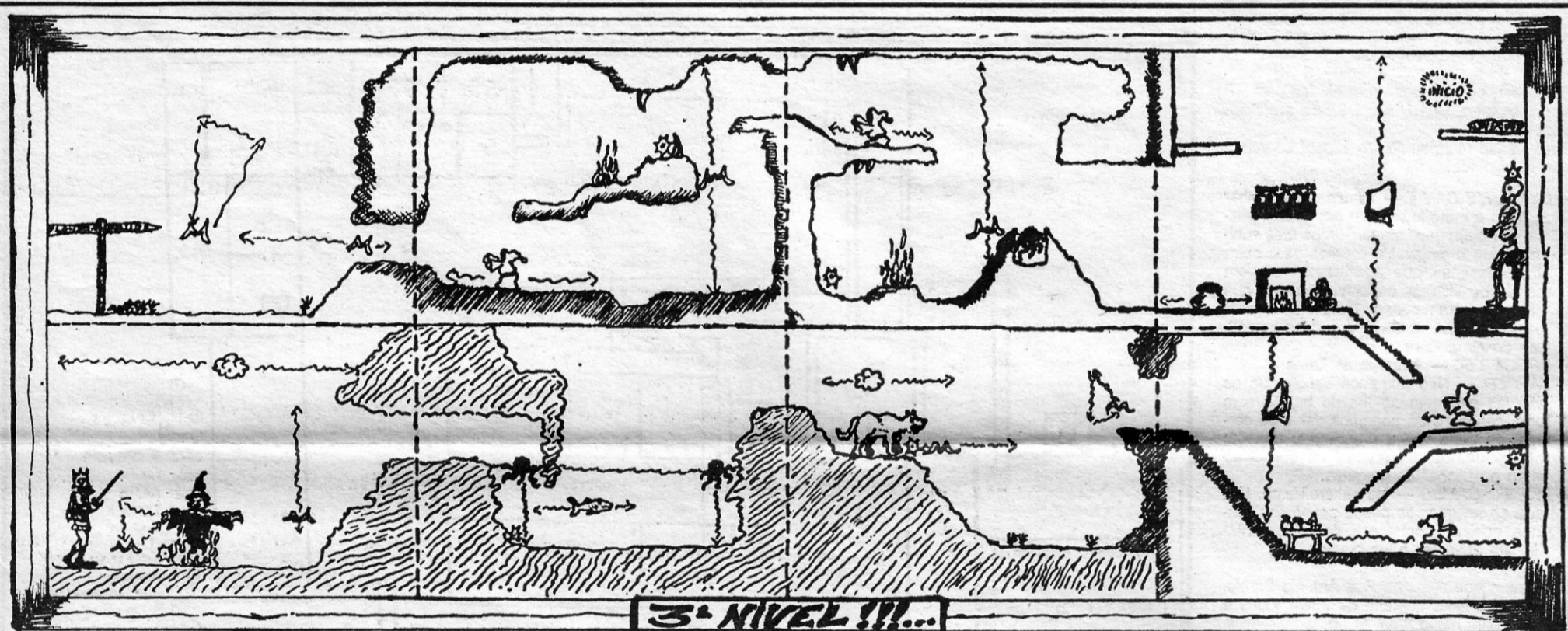
Ricardo Vieira, além dos mapas para «Aventura», mandou um de Short Circuit (demos alguns ultimamente) e pokes. Ele gostaria que lhe escrevessem para Rua 1.º de Maio, 4-r/c Esq., Quinta do Serrado — 2825 Monte de Caparica.

- XEVIOS — POKE 53592, 255
- PENETRATOR — POKE 40733, 0
- XENO — POKE 22225, 1
- 1942 — POKE 47007, 255 : POKE 65900, 42 : POKE 65428, 0
- ACE OF ACES — POKE 45295, 0
- COP OUT — POKE 33967, 39
- CHUCKIE EGG — POKE 42837, 0
- CHUCKIE EGG II — POKE 35453, 0
- BARBARIAN — POKE 65543, 50 : POKE

- 65518, 50
- RANARAMA — POKE 57436, 205 : POKE 59836, 205
- ACRO JET — POKE 25148, 10
- DRAGON'S LAIR — POKE 47372, 255
- SHAOLIN'S ROAD — POKE 44838, 0
- ROAD RACER — POKE 27150, 0
- AIRWOLF II — POKE 23377, 0
- MONTY MOLE — POKE 38004, 0
- BRUCE LEE — POKE 51795, 0
- SHORT CIRCUIT — POKE 44540, 201

Uma referência, agora, a Pedro Oliveira e a Rodrigo Brazão, de Santo Amaro de Oeiras, que mandaram o screen e teclas de Strike Force Harrier para Manoj, e finalmente o material enviado por Luís Manuel Lameiras da Silva, da Amadora:

- CRITICAL MASS
  - 10 CLS : PRINT TAB 4: «Ligar o gravador»
  - 20 LOAD "" SCREEN \$ : INK 6 : PAPER 8: OVER 1 : PRINT AT 0, 0 : LOAD "" CODE : POKE 56879, 52 : PRINT USR 48000
- MOLECULE MAN
  - 10 CLEAR 24999 : LOAD "" CODE : LOAD "" SCREEN \$
  - 20 RAND USR 23296
  - 30 POKE 64585, 0



- Lenda:**
- ☆ - Estrelas (Aparha)
  - ☁ - Nuvem.
  - ⚡ - Não lhe toque !!!
  - 📖 - Livro.
  - ☞ - Monge
  - 🐦 - Pássaro!
  - 🌱 - Planta
  - 🔥 - Fogueira
  - 🐙 - Polvo
  - 🐟 - Peixe

**NOTA:** As setas (→) indicam a trajetória dos



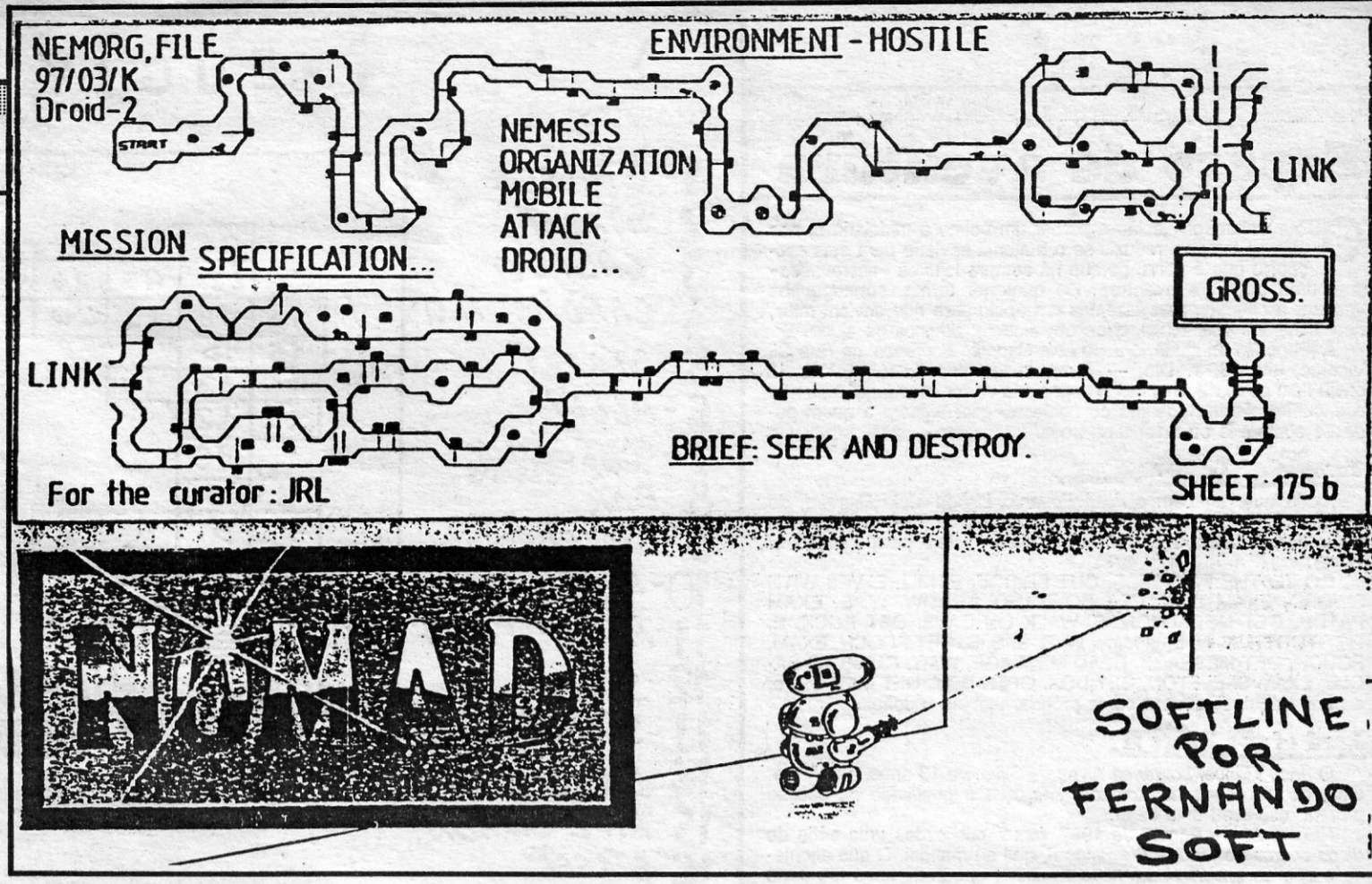
XXX — GUIA TV/«A CAPITAL»

## RAIO DE SOM ELECTRODOMÉSTICOS, LDA.

AGENTE OFICIAL **SHARP**

AV. ALMIRANTE REIS, 74-B (ao Metro dos Anjos junto ao BPA) Telef. Loja 82 60 68 — Escritório 82 20 34 — 1100 LISBOA





```

40 RAND USR 57060
-BOOTY
10 CLEAR 26870: LOAD "" SCREEN $:
LOAD "" CODE 26880: RAND USR
26880: POKE 58294, 0: RAND
USR 52500
-LAP OF THE GODS
20 CLEAR 3899: LOAD "" CODE: POKE
47039, 201: RAND USR 47000
30 POKE 53790, 201
40 RAND USR 57680
-RAMBO
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
20 CLEAR 24999
30 LOAD "" SCREEN $: POKE 23570, 16
40 LOAD "" CODE: FOR F = 13 TO 21:
PRINT AT F, 0; «(32 espaços)»: NEXT
F: FOR F = 0 TO 1: PRINT # 1:
AT F, 0; «(32 espaços)»: NEXT F
50 LOAD "" CODE: POKE 27401, 52:
POKE 30263, 60
60 RAND USR 20140
-SPIKY HAROLD
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7:
CLEAR 26539
20 PRINT AT 0, 4; «Ligar o gravador»
30 LOAD "" CODE: POKE 23341, 201:
RAND USR 23296: POKE 34560, 128:
RAND USR 34000
-THE FALL GUY
10 CLEAR 24100
11 LOAD "" CODE
12 RAND USR 65100
13 LOAD "" CODE
14 POKE 44204, 0
15 RAND USR 41200
    
```

```

- CRYSTAL CASTLES
100 MERGE "": LOAD "" CODE: RAND
USR 28350: POKE 23803, 201: RAND
USR 23760
200 FOR F = 16413 TO 16420
300 READ A: POKE F, A: NEXT F
400 POKE 23803, 49: RAND USR 23803
500 DATA 62, 0, 50, 245, 248, 195, 224, 87
    
```

```

- WHO DARES WINS II
10 CLEAR 24319: FOR F = 23296 TO
23320: READ A: POKE F, A: NEXT F
20 RAND USR 23296
30 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 95, 17,
0, 161, 205, 86, 5, 48, 241, 175,
50, 145, 198, 50, 135, 202,
195, 64, 192
    
```

**POKES & DICAS**  
 JORNAL «A CAPITAL»  
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX

## Linha a linha...

ULTIMAMENTE chegou bastante material para *Linha a Linha*, o que é ótimo, mas significa também que alguns leitores vão esperar algum tempo para verem as suas rotinas publicadas. Não se preocupem, no entanto, porque chegará a vez a todos. Os mais atrasados eram Jorge Ramalho e Jorge Mantas, que usam o nome *Microsonic* e escrevem de Reguengos de Monsaraz, mandando duas rotinas de desenho — uma que permite fazer desenhos e outra de «efeitos especiais». Desculpem, mas não reproduzimos os desenhos, porque não sobrava espaço para outros, OK? De qualquer forma, os outros leitores poderão experimentar em casa.

```

1 REM MICROSONIC@
2 PRINT :AT 19,2;"J.RAMALHO
J.MANTAS": PRINT :AT 21,10;"MI
CROSONIC@
3 PRINT :AT 1,1;"PROGRAMA DE
SENHOS"
4 PRINT :AT 4,2;"TECLANDO U
CIMA"
5 PRINT :AT 6,4;"TECLANDO d
BAIXO"
6 PRINT :AT 8,6;"TECLANDO r
DIREITA"
8 PRINT :AT 10,8;"TECLANDO l
ESQUERDA"
9 PAUSE 750: BEEP 1,-1: CLS
10 INPUT " INK ";i
20 BORDER 3: PAPER 0: INK i: C
LS
30 PLOT 25,25
40 LET x=5
50 INPUT k$
60 IF k$="u" THEN DRAW 0,x
70 IF k$="d" THEN DRAW 0,-x
80 IF k$="r" THEN DRAW x,0
90 IF k$="l" THEN DRAW -x,0
100 GO TO 50

PROGRAMA DESENHOS

TECLANDO U CIMA
TECLANDO d BAIXO
TECLANDO r DIREITA
TECLANDO l ESQUERDA

1 REM MICROSONIC@
3 PRINT :AT 0,0;"MICROSONIC@"
5 PRINT :AT 20,6;"J.RAMALHO &
J.MANTAS"
10 BORDER 1: PAPER 6: INK 2:
20 FOR x=-100 TO 100 STEP 4
30 PLOT 128,150
40 DRAW x,-120
50 NEXT x
60 PAUSE 300
70 FOR p=1 TO 48 STEP 0.2
80 BEEP .01,p: BEEP .01,p-6
90 NEXT p: CLS
91 REM MICROSONIC@
93 PRINT :AT 0,0;"MICROSONIC@"
95 PRINT :AT 20,6;"J.RAMALHO &
J.MANTAS"
    
```

```

100 INK 2
110 PLOT 128,174: DRAW 70,-140
120 DRAW -152,80: DRAW 164,0: D
RAW -150,-80: DRAW 70,140: PAUSE
250
130 CLS
140 FOR x=12 TO 36
150 BEEP .01,x: BEEP .01,24-x:
NEXT x
160 REM *****
170 INK 2
180 CLS: LET z=RND*10+2: FOR x
=0 TO 174 STEP z
190 PLOT 128,0: DRAW -128,x: BE
EP .01,x/3: NEXT x
200 FOR x=-127 TO 127 STEP z: P
LOT 128,0
210 DRAW x,175: BEEP .01,60: NE
XT x
220 FOR x=174 TO 0 STEP -z: PLO
T 128,0: DRAW 127,x: BEEP .01,x/
3: NEXT x
230 PRINT :AT 0,0;"MICROSONIC@"
240 PRINT :AT 20,6;"J.RAMALHO &
J.MANTAS"
250 PAUSE 300
260 CLS
270 GO TO 1
    
```

Luis Barata, de Lisboa, mandou estas três rotinas:

```

0 REM Luis Barata
5 BORDER 6: PAPER 6: CLS: INK 0
10 LET x = 0
20 LET x = x + 2
30 PLOT x, 175: DRAW x, 0: DRAW 0,
-x: DRAW -x, 0: DRAW 0, x
40 IF x > 125 THEN GO TO 50
45 GO TO 20
50 LET x = 0
60 LET x = x + 2
70 PLOT x, 0: DRAW 0, x: DRAW x,
0: DRAW 0, -x: DRAW -x, 0
80 IF x > 125 THEN GO TO 100
90 GO TO 60
100 LET x = 254: LET y = 0
110 LET x = x - 2: LET y = y + 2
120 PLOT x, 175: DRAW -y, 0: DRAW 0, -y:
DRAW y, 0: DRAW 0, y
130 IF x < 130 THEN GO TO 150
140 GO TO 110
150 LET x = 254: LET y = 0
160 LET x = x - 2: LET y = y + 2
170 PLOT x, 0: DRAW 0, y: DRAW -y, 0:
DRAW 0, -y: DRAW y, 0
180 IF x < 130 THEN GO TO 200
190 GO TO 160
200 GO TO 200

1 BORDER 0: PAPER 6: CLS: INK 0:
LET x = -1: LET w = -1:
LET y = 177
2 LET w = w + 1: LET x = x + 1: LET
y = y - 2
3 PLOT x, w: DRAW 0, y
4 IF y = -173 THEN GO TO 6
    
```

```

5 GO TO 2
6 LET x = 80: LET w = -1: LET y = 177:
GO TO 2

1 BORDER 6: PAPER 6: CLS: INK 0:
LET x = 0: LET y = 0
2 LET x = x + 3: LET y = y + 1
3 PLOT x, 0: DRAW 0, y
4 IF x > 253 THEN GO TO 6
5 GO TO 2
6 LET x = 0: LET y = 0
7 LET x = x + 3: LET y = y + 1
8 PLOT x, 175: DRAW 0, -y
9 IF x > 253 THEN GO TO 11
10 GO TO 7
11 LET x = 255: LET y = 0
12 LET x = x - 3: LET y = y + 1
13 PLOT x, 0: DRAW 0, y
14 IF x < 1 THEN GO TO 16
15 GO TO 12
16 LET x = 255: LET y = 0
17 LET x = x - 3: LET y = y + 1
18 PLOT x, 175: DRAW 0, -y
19 IF x < 1 THEN GO TO 21
20 GO TO 17
21 INK 6: PLOT 0, 88: DRAW 255, 0
22 PLOT 0, 87: DRAW 255, 0
23 FOR x = 0 TO 88 STEP 3
24 CIRCLE 128, 88, x
25 NEXT x

Anibal Costa, de Ferreira do Alentejo, além de outro material
mandou estas:

5 REM «Desenho»
6 REM «por Anibal Costa e Paulo Jorge»
10 FOR t=0 TO 2 * PI STEP .1
20 LET x = 40 * COS (2 * t) - 20 * COS t
30 LET y = 40 * SIN (2 * t) + 20 * SIN t
40 CIRCLE 128 + x, 88 + y, 16
50 NEXT t

5 REM «ONDULAÇÃO»
6 REM «por Anibal Costa e Paulo Horta»
10 FOR x = 60 TO 150
20 LET y = 80 + 60 * SIN (PI * x/45)
30 PLOT x, y: DRAW y, 0, PI
40 NEXT x

5 REM «Cone»
6 REM «por Anibal Costa e Paulo Horta»
10 FOR t=0 TO 2 * PI STEP .1
20 LET x = 128 * 50 * COS t
30 LET y = 30 + 20 * SIN t
40 PLOT 128, 150: DRAW x - 128,
y - 150
50 NEXT x

E ficamos hoje por aqui, que as outras secções também necessi-
tam de espaço. Entretanto, continuem a enviar os vossos progr-
amas, de preferência impressos ou escritos à máquina (ou letra muito
legível) e de um só lado da folha.
    
```



## Espaço de aventura

OS «aventureiros» estão a perder um pouco a pedalada e, nos últimos tempos, reduziu-se o material enviado para esta secção, o que é pena, porque há sempre leitores «encravados» com uma ou outra aventura. De qualquer forma, conseguimos «manter a chama», mas fazemos um apelo para que enviem mais, quer soluções quer dicas, quer, obviamente, pedidos de ajuda.

A propósito de ajuda, o João Luís Capelão Lourenço, da Rua Gil Vicente, lote 23, 1.º Dto. — Torre da Marinha, 2840 SEIXAL, já ouviu falar tanto de *Sherlock* que gostaria de ter esse jogo, mas não o encontra. Assim, gostaria de contactar com alguém a quem pudesse comprá-lo ou fazer uma troca.

### Temple of Terror

Ajuda quer também o José Eduardo Lisboa Mota Parreira, de Leiria, mas para *Contact Sam Cruise*, *Bugsy* e *The Hobbit*, e em contrapartida manda estes movimentos iniciais para *Temple of Terror*:

GO TO THE BRIDGE, S, CUT BRIDGE, E, KILL ELVES WITH SWORD, EXAM MAN, GET BOW, GET ARROW, W, S, EXAM PATCH, GET MEDALLION, S, WALK ON CAVE, GET ROCK, E, GET TORCH, N, N, E, lit torch, W, S, S, S, GET POUCH, EXAM, POUCH, GET MESSAGE, READ MESSAGE, WAIT, CLIMB TO EAGLE, EXAM SKELETON, GET BOX, OPEN BOX, GET MIRROR, e, a partir daqui, sigam por conta própria, termina o João...

### Lord of the Rings II

O José Manuel Lourenço Alves da Silva, de 13 anos, de Lisboa, além de um mapa de *Kokotoni Wilf*, que é publicado na secção própria, escreveu esta carta:

No dia 28 de Agosto de 1987, foram publicadas uma série de dicas acerca do *Lord of the Rings II*, que eu mandei. O que aconteceu é que eu encontrei um novo caminho, que pode estar tão certo como o outro, só que este corresponde ao caminho do livro. Portanto a partir do momento em que o cavalo vai cinco vezes para Este...

HORSE «E,E,E,E,E»; SAM, PIPPIN, MERRY, FRODO «GET OUT OF HORSE»; E, N, E, EAT MEAL, TAKE MEAL, W, N, SW, BILBO «HELLO», WAIT, BILBO «NO», BILBO «NO», BILBO «NO», WAIT, WEAR MAIL, E, S, W.

O dia passa e a partir do sítio onde está faça: WAIT, S, S, SW, SE, SW, (aqui tiram-se as provisões que o pônei carregava, porque ele, mais à frente, vai fugir) TAKE BUNDLE, SAM «TAKE BUNDLE», MERRY «TAKE BUNDLE», SE, E, E, EXAMINE DOOR, DOOR «FRIEND», KILL TENTACLES WITH SWORD (a espada é a que Bilbo lhes deu), E...

A partir daqui entram na labiríntica *Mória*, de onde não sei sair. Para andar na *Mória*, devem ir para o lugar que querem ir, esperar que *Gandalf* entre (pois é ele que ilumina o caminho) e então fazer LOOK.

Eu pedia a outros aventureiros dicas para este jogo (como se sai da *Mória* e como se vai a *Bree*, para encontrar *Strider* (ou *ARAGORN*).

### Terrormolinos

Apesar de não ser particularmente difícil, *Terrormolinos* «encravou» muito boa gente e o Luís Miguel da Cruz Ramos, do Laranjeiro, Almada, mandou estas dicas do que consegue fazer, juntamente com um mapa da casa e algumas dúvidas. Diz ele:

Antes que o táxi apareça há que recolher os objectos necessários para passarmos umas férias «descansadas». Estes, espalhados pela casa, terão de ser recolhidos por nós (todos eles estão sobre um fundo branco e alguns estão escondidos atrás de certas coisas).

Orientando-se pelo mapa, isto é o que se deve fazer em cada sala:

- 1- GARAGE
- 2- STREET
- 3- CASINO
- 4- CAPONE H.Q
- 5- STREET
- 6- ALLEY
- 7- EMERGENCY FIRE ESCAPE
- 8- BAR
- 9- STREET
- 10- LOOP
- 11- HILTON PLARA
- 12- STREET
- 13- STREET
- 14- BALCE STATION
- 15- RITZ CRITON
- 16- STREET

## BUGSY

	26				27
	22	23	24	25	28
17	18	19	20	21	29
15	16				30
	13	14			31
11	12				
	10				
8	9				
4	5	6	7		
	2	3			
	1				

BUGSY

POR RICARDO VIEIRA

- Sala A: «Look settee Take passport».
- Sala B: Nada de interesse a não ser telefonar para *Kwikol Tours*, o que não nos adiantará nada.
- Sala C: Nada a registar, a não ser o sótão, o qual não consigo alcançar.
- Sala D: «Look Tardis Take spade and bucket».
- Sala E: «Open cabinet Take gippy tummy pills Take can of shaving foam».
- Sala F: «Take letter Take holiday brochure Read holiday brochure Take holiday tickets Look table Open drawer Take red hanky».
- Sala G: «Look shelf» (E aqui vemos a câmara, mas não a consigo alcançar).
- Sala H: «Take pair of rickety steps Look line Take pair of trunks».

Para termos Doreen ao nosso lado é só escrever «Call Doreen» em qualquer das salas, excepto na sala E.

Para alcançarmos o sótão ou a câmara podemos utilizar as escadas (steps), que apanhamos na sala H, mas eu sempre caio destas e, assim, o jogo acaba-se. Penso que esta queda é devida à fechadura de alumínio que prende as escadas. Para a vermos é só

escrever: «Look steps». O problema é que não consigo abrir. Será que é para utilizar alguns dos objectos que a gente apanha ou é para utilizarmos outra coisa para subirmos?

Outro problema é o táxi. Como é que se entra para dentro deste?

A partir daqui peço ajuda aos leitores de «A Capital», lembrando que podemos tratar os objectos pelos seus últimos nomes.

Ex.: «Take pair of rickety steps» — poderá ser: — «Take steps». DICAS: Bem, a ideia é percorrer as salas todas e examinar tudo, mas cuidado com a aranha. O que for de «ler», como a carta, deve ser lido (READ). Para subir ao sótão e apanhar a máquina fotográfica, usam-se as escadas, claro, subindo-as (CLIMB), mas só depois de trancar (LOCK) o fecho. Já agora, torna-se óbvio que não é necessário levar as escadas para o táxi...

### Hulk e Hampstead

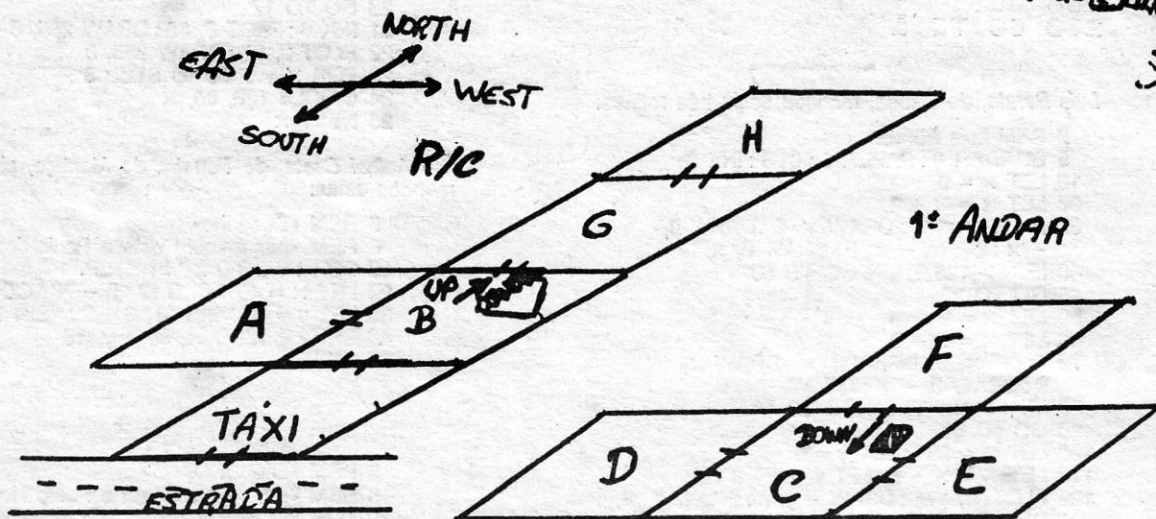
Para finalizar, por hoje, estas duas pequenas dicas, mandadas pelo Luís Miguel Oliveira, da Costa de Caparica:

Em *Hulk*, logo de início, entrar no túnel, torna-se *Hulk* e escrever REMEMBER NIGHTMARE. Voltem à torre e toquem o sino (PULL THE RING), o que permite fugir depois através da sala inferior.

Em *Hampstead*, quando estiverem no *Industrial State*, façam N-E-N-E-NE-E-E-NE-N, para apanhar a «bracket», e depois SW, para sair. A Este da Oxford Street, façam SE-S-S-E-SE.

Ainda uma referência final aos mapas: o de *Terrormolinos*, claro, é do autor das dicas, e o de *Bugsy* é do Ricardo David Vieira, do Monte de Caparica, que só mandou mapas para esta secção. E as dicas?

MAPA DESENHADO POR: Luís Ramos



### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — RENEGADE
- 2.º — TAIPAN
- 3.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 4.º — SURVIVOR
- 5.º — INDIANA JONES
- 6.º — ENDURO RACER
- 7.º — EXOLON ZYNAT
- 8.º — GAME OVER
- 9.º — ATHENA
- 10.º — ARKANOID II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

XXXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

## O PHOTOGRAPHO

JORGE SECO

REVELE O SEU ROLO EM 23 MINUTOS E RECEBA 1 ROLO GRÁTIS



COMPRA A SUA MÁQUINA FOTOGRAFICA E DIGA-NOS COMO QUER PAGAR



LOJA 1 — PÓVOA DE SANTO ADRIÃO — ☎ 987 25 93 2675 ODIVELAS

LOJA 2 — CENTRO COMERCIAL KAUE — ☎ 982 62 45 2675 ODIVELAS

LOJA 3 — CENTRO COMERCIAL OCEANO — ☎ 982 61 45 2675 ODIVELAS